CHALLENGE OF THE DRAGON

INSTRUCTION MANUAL

COLOR DREAMS

CHALLENGE OF THE DRAGON CONTROL SUMMARY

CONTROLS

CONTROL PAD:	Left/Right Arrow-Moves Sir Burkelot to the left/right.
BUTTON A:	Causes the hero to jump. (During Superrun - he will flip. Holding down the Down Arrow and push Button A to jump down.
BUTTON B:	Causes the hero to attack. Holding down Button B while moving to either left or right causes the hero to Superrun or to shoulder butt.
START BUTTON:	Starts and pauses the game.
SELECT BUTTON:	Causes the hero to throw magic.

SPECIAL OBJECTS

BLACK POTION:	Throw this magic potion to defeat enemies.
PINK POTION:	Gives Sir Burkelot extra health.
GREEN POTION:	Gives you an extra man.
HEALTH INDICATOR:	Refer to the status bar at the top of the screen to keep track of health Sir Burkelot has.

CHALLENGE OF THE DRAGON

I. INTRODUCTION - STORY LINE

Times were once serene in the lush lands of Lorin long before technology and evil... the evil necromancer Deniwind that is. As a child, this seemingly harmless soul spent his time idly whittling away the hours with magically insignificant spells. Young Deniwind would make an egg float here, a chicken turn into a grasshopper there, or simply conjure a lizard man or two to do his chores for him. Then disaster and puberty struck, rending poor Deniwind a walking testosterone magic machine with an eye for causing mischief. Some would maintain that wiping out entire villages "by accident" on purpose was more than mischief!

Copyright 1990 Color Dreams, Inc.
Copyright 1990 Dan Burke, John Dwyer

LE DEFI DU DRAGON

I. INTRODUCTION-Intrigue

Les temps étaient autrefois sereins sur les terres luxuriantes de Lorin, bien avant la technologie et le mal... c'est-à-dire le nécromancien malveillant Deniwind. Alors enfant, cette âme apparemment innocente, passa son temps à paresseusement marquer les heures de sorts magiques insignifiants. Le jeune Deniwind faisait ici flotter un oeuf, changeait là un poulet en sauterelle, ou simplement obligeait un homme lézard ou deux à faire les corvées pour lui. Puis le désastre et la puberté frappèrent, transformant le pauvre Deniwind en une machine magique à testostérone avec un oeil à engendrer les sottises. Certains maintiendront qu'éliminer un village entier "par accident" exprès, était plus qu'une sottise.

DIE HERAUSFORDERUNG DES DRACHEN

I. EINFÜHRUNG-Gang Der Handlung

Einst waren die Zeiten noch heiter in den üppigen ländern Lorins. Das war lange bevor es Technologie und den Böswicht, den Bösen mit Namen Halbwind gab. Als Kind vergeudete dieser scheinbar harmlose Bursche seine Zeit, in den er stundenlang magisch unbedeutende Zauber aus- führte. Der junge Halbwind würde hier ein Ei durch die Luft schweben lassen, und dort ein Huhn in einen Grashüpfer verwandeln, oder einfach einen oder zwei Eidechsenmänner beschwören, seine Arbeit zu tun. Dann, als er in das Pubertätsalter kam, trat die Katastrophe ein, der arme Halbwind wurde von einem wandernden Testosteron erschüttert und zu einer magischen Maschine gemacht, die nur darauf aus war, Unfug anzurichten. Einige würden natürlich sagen, daß das Ausrotten ganzer Dörfer "aus Versehen" odermit Absicht, mehr als Unfug war!

Enter Sir Burkelot. Raised by a knight and a monk, this killer-tot soon mastered the art of Kung Fu and Swordsmanship to become the first of his kind...A Dragon Style Master.

Lady Ninita, Sir Burkelot's girlfriend, was an artistic prodigy who was held in high regard in the village. Until one day, Denivind decided to kidnap her.

It is now up to Sir Burkelot to rescue his companion and defeat Denivind once and for all. The way will not be easy since this psychopath has controlled the minds of the best warriors he could find. Only the Dragon Style Kung Fu can save you now...

I. INTRODUCTION (suite)

Entre Sir Burkelot. Elevé par un chevalier et un moine, ce petit tueur maîtrisa vite l'art du Kung Fu et du maniement de l'épée, pour devenir le meilleur de tous...Un Maitre des Dragons.

Lady Ninita, la fiancée de Sir Burkelot, était un prodige artistique qui était tenu en haute estime dans le village. Jusqu'à ce qu'un jour, Deniwind décide de l'enlever.

C'est à présent la tâche de Sir Burkelot de sauver sa compagne et d'évincer Deniwind une fois pour toutes Ce ne sera pas facile car ce psychopathe contrôle les esprits de tous les meilleurs guerriers qu'il a pu trouver. Seul, le Kung Fu du Dragon peut vous sauver à présent.

I. EINFÜHRUNG (Fortsetzung)

Jetzt tritt der Ritter Burkelot auf. Ein Ritter und ein Mönch haben ihn, diesen tod - bringenden Jungen erzogen, der bald die Kunst des Kung Fu und des Schwertkämpfens beherrschte, und als erster seiner Art - Meister des Drachenstills wurde.

Prinzessin Ninita, Sir Burkelots Freundin war ein künstlerisches Wunderkind und in Dorf hoch geachtet. Bis eines tages Halbwind sich entschloß, sie zu entführen.

Jetzt kommt es auf Sir Burkelot an, seine Begleiterin zu retten und Halb wind ein für alle mal zu schlagen. Der Weg wird nicht sehr leicht sein, da dieser Psychopath das Denken der besten Krieger, die er finden konnte, unter seiner Kontrolle hat. Nur der Drachenstill Kung Fu kann jetzt Rettung bringen.

Sir Burkelot uses ancient martial arts which include: sword attack, knee to the chest for close range, side kick for far range, flying dragon kick, shoulder butt, and, of course, running and jumping.

Sir Burkelot will choose the appropriate attack based on the distance to the enemy. The player only needs to press the B button to attack.

The shoulder butt will occur during superrun when there is an enemy in the way. The player must time this or the hero will miss the shoulder butt.

The flying dragon kick occurs any time the hero is jumping and the attack button is pressed (except when the hero is flipping.)

To make Sir Burkelot superrun, use left or right to get him up to full walking speed then press the attack button and hold it down.

I. INTRODUCTION (suite)

Sir Burkelot utilise les anciens arts martiaux qui incluent : l'attaque à l'épée, genoux poitrine pour l'attaque de près, coup de pied latéral pour l'attaque plus éloignée, le coup du Dragon volant, coup d'épaule, et, bien sûr, courir et sauter. Sir Burkelot choisira l'attaque appropriée selon la distance de l'ennemi. Le joueur appuiera sur le bouton B pour attaquer. Le coup d'épaule se produira durant la course rapide lorqu'un ennemi se trouvera sur le chemin. Le joueur devra calculer le moment de cette attaque car sinon le héros manquera ce coup d'épaule.

Le coup du Dragon volant est possible chaque fois que le héros saute et que le bouton d'attaque est pressé (sauf quand le héros fait un flip).

Pour faire faire une course rapide à Sir Burkelot, utilisez gauche ou droite pour le faire arriver à la vitesse de marche maximale, et appuyez sans discontinuer sur le bouton B.

Sir Burkelot gebraucht seine alten Kriegskünste, den Schwertangriff, Knie zur Brust für den Nahkampf, Seitentritt für weitere Entfernungen, fliegender Drachentritt, Schulter Kopfstoß und natürlich Laufen und Springen einschließen.

Sir Burkelot wird den angebrachten Angriff je nach der Entfernung des Feindes wählen. Der Spieler muß nur die B Taste zum Angriff drücken.

Der Schulter Kopfstoß tritt während eines Superlaufs ein, wenn der Feind im Weg ist. Der Spieler muß das zeitlich in Griff haben, oder der Held wird den Schulter Kopfstoß verpassen.

Der fliegende Drachentritt ereignet sich jedes Mal, wenn der Held springt, Dann wird die Angriffstaste gedruckt. (außer, wenn der Held sich überschlägt)

Jetzt muß Sir Burkelot seinen Superlauf machen. Um ihn zur vollen Gehgeschwindigkeit zu bringen, kommen Sie entweder von rechts oder von links, dann drücken Sie die Angriffstaste und halten Sie sie nach unten.

KILLER MONGOL

VALKYRIES

It'll be quite a task to keep up with these frenzied amazon fighters from lower-East side of Trindor.

Ce sera une dure de tâche de rester à la hauteur de ces guerrières amazones effrénées de Sud-Est de Trindor.

Es wird eine große Aufgabe sein, mit diesen rasenden Amazonenkämpfern, die von der unteren O stseite Trindors kommen, mitzuhalten.

NASTY NINJAS

DEADLY STAFF WELTER IN FOREST

V. WORLD DESCRIPTIONS

1. VILLAGE: This world is the first... Sir Burkelot starts out here and must contend with Dragons & knife bandits.

2. GRASSLANDS: Beware of this multi-leveled world. Watch for Lizardmen that can jump very high & stick wolting thugs. Large bugs in this grassy area will get in your way but are easily taken care of.

3. BIG WALL: Capped guards & nasty Ninjas will make life difficult. Avoid the Ninja's evil shurinkens as you make progress.

4. MASTER NINJA: Take on the master Ninjas after conquering the Ninjas of Big Wall. These masters of blood style are no pushover as they'll toss bombs your way and hurl shurikens at you. You will find magic to help you here.

5. ROCKY HAVEN: A haven for Giants. Giant Mongol-fighters with clubs will be sure to crush those who get in their way. They have been known to cause avalanches with their awesome strength.

6. FOREST: A common spawning place for lightning warriors & samurai. Watch for the keeper of this area-The Amazonian Dragoneer.

7. WIZARD'S VILLAGE: An area populated exclusively by Wizards and their magic.

8. OUTER CASTLE: Watch for skeletons & Fighting Valkyries. This castle is the outer defense of the evil overlord.

9. GRAVEYARD: Rumor has it that the mad overlord has animated the dead here.

10. INNER CASTLE: This is the lair of the mad overlord. Watch for flying beasties and defeat the evil one.

1. VILLAGE: Ce monde est le premier... Sir Burtolot commence là et doit combattre les Dragons et bandits de grands chemins.
2. LES PRAIRIES: Attention à ce monde à niveaux multiples. Méfiez-vous des Hommes-Lézards qui peuvent sauter très haut et de ces boules qui sont les maîtresses de bâtons. De gros insectes vous barreront le chemin dans ces coins herbeux, mais ils sont faciles à éliminer.
3. GRAND MUR: Des gardes en capes et de mauvais Ninjas vous feront la vie dure. Eviter les shurinkens terribles des Ninjas lors de votre progression.
4. MAITRE NINJA: Attaquez le Maître Ninja après avoir conquis les Ninjas du Grand Mur. Ce Maître au style anglant n'est pas une mauviette.Il vous enverra des bombes et lancera des shurinkens. La magie vous aidera en ces circonstances.
5. REFUGE ARCTIC: Un refuge pour les géants, bien sûr, les lutteurs géante-mongols avec leurs matraques, s'essaieront d'écraser ceux qui viennent sur leur passage. Ils sont connus pour provoquer des avalanches grâce à leur force charmante.
6. FORET: Un endroit frais connu pour les guerriers et Samurai fondroyants. Attention au gardien de cet endroit-là dragonnesse amazonienne.
7. LE VILLAGE DU SORCIER: Un endroit peuplé exclusivement de sorciers et de leur magie.
8. LE CHATEAU ISOLE: Attention aux squelettes et aux Valkyries de combat. Ce château est la défense isolée du mauvais Seigneur.
9. CIMETIERE: La rumeur dit que le mauvais Seigneur a animé les morts là-bas.
10. CHATEAU INTERIEUR: C'est le repaire du Seigneur fou. Attention aux boules volantes et détruisez le mauvais Seigneur.

1. DORF: Diese Welt ist die erste. Sir Burkelot startet hier und muß sich mit Drachen und Banditen auseinandersetzen.
2. GRASLÄNDER: Hüten Sie sich vor dieser mehrstufigen Welt. Passen sie auf die Eidechsenmänner auf, die sehr hoch springen können und mit stöcken um sich schleudernde Schlingel sind.
3. GROßE MAUER: Nützen tragende Wächter und steinharte Ninjas werden Ihnen das Leben schwer machen. Vermeiden Sie die Kabriolerkugeln der Ninja, während sie fortschreiten.
4. MEISTER NINJA: Nehmen Sie es jetzt mit dem Ninja Meister auf, nachdem sie die Ninjas der großen Mauer erobert haben. Dieser Meister des Blutbads ist kein Weichling. Er wird Bomben und Kabriolerkugeln nach ihnen werfen. Aber ein Zauber wird ihnen hier helfen.
5. FELSIGER NORDEN: Ein Hafen für Riesen, d.h. gigantische mongolische Kämpfer mit Keulen werden alle, die ihnen in den Weg geraten, erdrücken. Es wird von ihnen gesagt, daß sie Lawinen durch ihre ungeheure Macht zum Rutschen bringen.
6. HALLE: Ein gewöhnlicher Leichplatz für Blitzkrieger und Samurai. Hüten Sie sich sie vor den Wächtern dieser Gegend: Den amazonischen Drachenkämpfern.
7. DORF DER ZAUBERER: eine Gegend, die nur von Zauberern und ihren Zauber bevölkert wird.
8. NÖRDLICHES SCHLOß: Hüten sie sich vor den Skeletten und den kämpfenden Walküren.
9. FRIEDHOF: Es geht das Gerücht um, daß der wahnsinnige Oberherr die Toten animiert hat.
10. INNERES SCHLOß: Das ist das Lager des wahnsinnigen Oberherrn. Hüten Sie sich vor fliegenden Bestien und schlagen Sie den Bösewicht.

VI. HINTS AND TIPS

- Be careful, some enemies may do more damage to Sir Burkelot than others! Watch his reaction and your health indicator on the status bar.

- Refer to the status bar at the top of the screen to keep track of health and how many more lives Sir Burkelot has earned.

- Some enemies may be able to throw weapons at you as well as attack with their own style of Kung Fu.

- The Flying Dragon Kick is Sir Burkelot's most powerful attack but is hard to pull off. His sword is the next most powerful attack.

- The enemies range from sedate Samurais to malicious Mongol-Giants and nasty Ninjas! Some things are harmless to Sir Burkelot such as the fireflies.

COMPLIANCE WITH FCC REGULATIONS

This equipment generates and uses radio frequency energy and if not installed and used properly, that is, in accordance with the manufacturer's instructions, may cause interference to radio and television reception. It has been type tested and found to comply with the limits for a Class B computing device in accordance with the specifications in Subpart J of Part 15 of FCC Rules, which are designed to provide reasonable protection against such interference in a residential installation. If this equipment does cause interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient the receiving antenna.
- Relocate the NES® with respect to the receiver.
- Move the NES® away from the receiver.
- Plug the NES® into a different outlet so that NES® and receiver are on different circuits.

If necessary, the user should consult the dealer or an experienced radio/television technician for additional suggestions.

The user may find the following booklet prepared by the Federal Communications Commission helpful: HOW TO IDENTIFY AND RESOLVE RADIO-TV INTERFERENCE PROBLEMS. This booklet is available from the U.S. Government Printing Office, Washington, D.C. 20402, Stock No. 004-000-00345-4.

Note: NES® is the abbreviation for Nintendo Entertainment System®.

90 DAY LIMITED WARRANTY

Color Dreams, Inc. (MANUFACTURER) warrants to the original purchaser that this Color Dreams Game Cartridge (CARTRIDGE) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs within the warranty period, Color Dreams will at its option repair or replace the defective CARTRIDGE free of charge (except for the cost of returning the CARTRIDGE).

TO RECEIVE THIS WARRANTY SERVICE

1. Simply pack your CARTRIDGE together with the original dated proof of purchase (Sales Slip) and circle the item.
2. Include a note stating the nature of the problem or defect.
3. Return your package freight prepaid, at your own risk of shipping damage, within the 90-day warranty period to: COLOR DREAMS, INC. CUSTOMER SERVICE DEPARTMENT 2700 E. IMPERIAL HWY., BLDG. B, BREA, CA 92621.

This warranty shall not apply if the CARTRIDGE has been damaged by negligence, accident, modification, tampering, unreasonable use, or by other causes unrelated to defective materials or workmanship.

LIMITATIONS

IF APPLICABLE, ALL IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED TO 90 DAYS FROM THE DATE OF PURCHASE AND ARE SUBJECT TO THE CONDITIONS SET FORTH HEREIN. In no event shall Color Dreams be held liable for incidental and/or consecuential damages for the breach of any express or implied warranties. The provisions of this warranty are valid in the United States only. Some states do not allow limitations on how long an implied warranty lasts or exclusions of consequential or incidental damages, so the above limitations and exclusions may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may have other rights which vary from state to state.

CHALLENGE OF THE DRAGON EVALUATION SHEET

NAME: _____ AGE: _____ SEX: _____

ADDRESS: _____

DATE: ____/____/____ PHONE #(Optional): (____)____-_____

(CIRCLE THE APPROPRIATE CHOICES.)

1) DID YOU PURCHASE THIS GAME BECAUSE OF: A B C D E F
   A) HEARD IT FROM A FRIEND
   B) A MAGAZINE AD
   C) A MAGAZINE REVIEW
   D) ATTRACTIVE PACKAGING
   E) LOWER PRICE
   F) OTHER: _____

2) WHERE DID YOU PURCHASE THIS GAME? A B C D E F
   A) DEPARTMENT OR CHAIN STORE
   B) TOY STORE OR HOBBY SHOP
   C) VIDEO RENTAL STORE
   D) MAIL ORDER
   E) FLEA MARKET
   F) OTHER: _____

3) HOW MANY COLOR DREAMS GAMES DO YOU OWN: 1 2 3 4 5&UP

(GRADING SCALE: A:EXCELLENT B:GOOD C:AVERAGE D:POOR F:BAD)

4) GAME'S OVERALL ENTERTAINMENT VALUE A B C D F
5) PLAY ACTION A B C D F
6) GRAPHICS (COLOR, DESIGN, ANIMATION) A B C D F
7) SOUND EFFECTS (BACKGROUND MUSIC, ANIMATION) A B C D F
8) DIFFICULTY LEVEL (A: TOO EASY ... F: TOO HARD) A B C D F

PLACE
STAMP
HERE

COLOR DREAMS INC.
2700 IMPERIAL HWY., BLDG. B
BREA, CA. 92621

COLOR DREAMS, INC.
CUSTOMER SERVICE DEPARTMENT
2700 E. IMPERIAL HWY., BLDG. B
BREA, CA 92621